

**IMPLEMENTASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI MELALUI PERMAINAN
CONGKLAK PADA SISWA KELAS II-A SDIT MUHAMMADIYAH AL-
KAUTSAR GUMPANG KECAMATAN KARTASURA KABUPATEN
SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2016/2017**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi S1 pada
Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Oleh:

SITI MUNAWAROH

A220130008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI MELALUI PERMAINAN
CONGKLAK PADA SISWA KELAS II-A SDIT MUHAMMADIYAH AL-
KAUTSAR GUMPANG KECAMATAN KARTASURA KABUPATEN
SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

PUBLIKASI ILMIAH

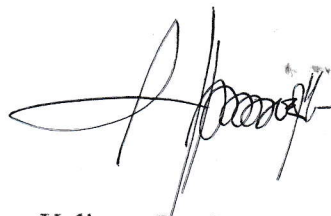
Oleh:

SITI MUNAWAROH

A220130008

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M.Si

NIP. 196107301987031002

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA SISWA KELAS II-A SDIT MUHAMMADIYAH AL- KAUTSAR GUMPANG KECAMATAN KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

SITI MUNAWAROH

A220130008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari, tanggal: 06 Oktober 2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M.Si (.....)
2. Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si (.....)
3. Dra. Sundari, SH, M. Hum (.....)

Surakarta, 06 Oktober 2017

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum)

NIK. 19650428 199303 1001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam artikel publikasi ilmiah yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 29 September 2017



Penulis

Siti Munawaroh

NIM. A220130008

**IMPLEMENTASI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI MELALUI PERMAINAN
CONGKLAK PADA SISWA KELAS II-A SDIT MUHAMMADIYAH AL-
KAUTSAR GUMPANG KECAMATAN KARTASURA KABUPATEN
SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan, berbagai kendala atau hambatan, dan solusi alternatif yang ditawarkan terkait implementasi pendidikan anti korupsi melalui permainan Congklak pada siswa kelas II-A SDIT Muhammadiyah Al- Kautsar Gumpang Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017.

Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari tahap persiapan dengan penulisan laporan penelitian yaitu bulan Juni sampai September. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, pengumpulan data dengan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data menerapkan model alir melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menyoal tentang pendidikan anti korupsi, nilai karakter dan permainan Congklak. Berdasarkan ketiga hal tersebut ternyata ada kaitannya dan untuk itu menjadi bahan kajian dalam hasil penelitian ini. Salah satu alternatif untuk mengenalkan pendidikan anti korupsi dan nilai karakter kepada siswa yaitu melalui pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu menerapkan nilai karakter dalam proses pembelajaran, di kelas maupun lingkungan sekolah. Proses implementasi terdapat kendala atau hambatan yang dialami yaitu pelaksanaan permainan Congklak membutuhkan waktu cukup lama, tidak semua siswa mengetahui permainan tersebut, dan kurangnya pemahaman siswa tentang berbagai nilai karakter. Solusi alternatif yang ditawarkan untuk mengatasi kendala atau hambatan tersebut yaitu dengan cara dirancang hanya dua siswa yang praktik di depan kelas dan anak lainnya melihat serta memperhatikan agar waktu efektif, harus memberikan pengenalan tentang permainan Congklak seperti pemahaman, prosedur memainkannya, serta kelebihan dan kekurangan permainan tersebut, memberikan materi tentang nilai karakter dan dihubungkan dengan contoh nyata didalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Implementasi, pendidikan anti korupsi, permainan Congklak, nilai karakter.

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation process, various obstacles or obstacles, and alternative solutions offered related to the implementation of anti-corruption education through the game of Congklak on students of grade II-A SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang Kecamatan Kartasura Sukoharjo District Lesson Year 2016/2017. Stages in the implementation of this activity

starts from the preparation stage with the writing of research report is June to September. The research used qualitative approach, collecting data with source triangulation and technique. Data analysis applies the flow model through data collection, data reduction, presentation and conclusion. This study questioned about anti-corruption education, the value of characters and the game of Congklak. Based on these three things, there is a connection and for that to be the study material in the results of this study. One alternative to introduce anti-corruption education and character value to students is through learning. The results showed that students were able to apply the character values in the learning process, in the classroom or in the school environment. The implementation process there are obstacles or obstacles that are experienced that is game play takes quite a long time, not all students know the game, and the lack of understanding of students about the various values of characters. The alternative solution offered to overcome these obstacles is by designing only two students who practice in front of the class and the other children see and pay attention to the effective time, should provide an introduction to the game of Congklak such as the understanding, the procedure of play, and the advantages and disadvantages of the game, provides material on the value of characters and is linked to real examples in classroom learning activities.

Keywords: Implementation, Congklak game, character value, anti-corruption education.

1. PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia merupakan warga negara yang memiliki agama. Mayoritas dari mereka beragama islam, yaitu salah satu agama yang mengajarkan dan menekankan pada *akhlak* atau budi pekerti. Segala hal diatur dalam islam jauh sebelum zaman ini terbentuk. Kepemimpinan dan keadilan yang baik sudah dicontohkan oleh Rasulullah dan ke-empat *khalifah*-nya, jika mereka benar-benar paham akan aturan agamanya, maka tidak akan terjadi kasus yang memalukan negara seperti korupsi.

Kasus korupsi bukanlah hal yang mengejutkan lagi bagi bangsa Indonesia. Hampir setiap hari, kita mendengar ataupun melihat kasus-kasus korupsi yang diberitakan melalui media masa. Mulai kecil hingga besar, dari yang bisa dibuktikan hingga membuat KPK (Komisi Pemberantasan Korupsi) kewalahan dan belum bisa membuktikan (mengekseskusi), sebagaimana diliput oleh CNN Indonesia 29/12 Mahkamah Agung (MA) memaparkan bahwa jumlah perkara korupsi lembaga peradilan sepanjang tahun 2016. Berdasarkan data MA sebagaimana dikutip oleh Khoiri (2016), penanganan kasus korupsi tahun 2016

mencapai 453 perkara, menempati urutan kedua setelah kasus narkotik. Sementara kasus narkotik mencapai 800 perkara. Peningkatan jumlah perkara korupsi pada tahun 2016 tercatat 14.564 perkara yang masuk. Jumlah ini meningkat dibandingkan tahun 2015 yakni 13.977 perkara. Menurut Agus Rahardjo sebagaimana dikutip oleh Khoiri (2016) selaku ketua KPK mengatakan bahwa korupsi dapat berdampak pada kerugian disegala sendi kehidupan. Mulai dari kemiskinan hingga kondisi perekonomian negara yang bisa hancur. Tugas hanyalah satu, yaitu membentuk generasi penerus anti korupsi.

Terkait dengan upaya membentuk generasi penerus anti korupsi yaitu dengan cara yang salah satunya untuk mengenalkan kepada anak-anak usia dini maupun remaja. Sebuah metode pengenalan anti korupsi dari permainan tradisional yang terkenal dan tertua di dunia, yaitu *Dakon* (sebutan Congklak di Jawa). Salah satu permainan tempo dulu yang sarat akan nilai karakter yaitu Permainan Congklak. Didalam permainan Congklak terdapat nilai karakter yang setidaknya dapat meningkatkan moralitas anak. Permainan Congklak juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu, seperti halnya dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang didalamnya terdapat materi tentang Pendidikan Anti Korupsi. Seperti halnya karena dalam permainan congklak terdapat nilai karakter yang harus ada pada diri seseorang untuk tidak atau anti korupsi (Nurliawati, 2015:1).

Adanya pendidikan maka diharapkan dapat menanamkan dan menyebarkan nilai karakter atau nilai anti korupsi kepada peserta didik. Salah satu upaya panjang untuk mengatasi korupsi yaitu dengan memberikan pendidikan anti korupsi kepada generasi muda, maka peserta didik perlu dibiasakan berbagai nilai karakter yang terdapat dalam permainan Congklak. Berdasarkan informasi di awal tersebut kiranya sangat perlu dilakukan pengkajian yang mendalam dan lebih ilmiah guna membuktikan kebenaran tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian yang lebih terarah dan sistematis. Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas maka perlu diadakan penelitian tentang “Implementasi Pendidikan Anti Korupsi melalui Permainan Congklak pada Siswa Kelas II-A

SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017”.

2. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari tahap persiapan dengan penulisan laporan penelitian. Secara keseluruhan semua kegiatan dilakukan selama kurang lebih empat bulan, yaitu sejak Juni sampai September 2017. Data adalah sesuatu yang diperoleh melalui suatu metode pengumpulan data. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2010:308). Cara untuk mencari dan memilih sumber data berada dengan tepat dan cepat tersebutlah yang dinamakan teknik pengumpulan data.

Penelitian kualitatif mengenal beberapa macam metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, studi dokumentasi. Pengertian lain menyebutkan bahwa secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan atau triangulasi (Sugiyono, 2010:309). Menurut Moelong (1989:247), proses analisis data dimulai dengan mene-laah seluruh data tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara, pengama-tan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi atau resmi, gambar, foto, dan sebagainya. Menurut Patilima (2005:97-99), analisis data dibagi dua yaitu model interaktif dan model alir. Penelitian ini analisis data menggunakan model alir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017. Adapun subjeknya yaitu siswa kelas II-A. Penelitian ini menyoal tentang pendidikan anti korupsi, nilai karakter dan permainan Congklak. Berdasarkan ketiga hal tersebut ternyata ada kaitannya dan untuk itu menjadi bahan kajian dalam hasil penelitian ini. Salah satu alternatif untuk mengenalkan pendidikan

anti korupsi dan nilai karakter kepada siswa yaitu melalui pembelajaran. Upaya yang dilakukan dalam hal ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran permainan Congklak.

Permainan Congklak merupakan salah satu upaya untuk mengenalkan berbagai nilai karakter seperti yang dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan Nasional. Nilai karakter tersebut berfungsi juga untuk mengendalikan diri agar mampu bersikap anti terhadap tindak kejahatan korupsi. Fokus kajian dalam penelitian ini adalah implementasi pendidikan anti korupsi melalui permainan Congklak pada siswa kelas II-A SDIT Muhammadiyah Al- Kautsar Gumpang Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017.

Upaya mengimplementasikan pendidikan anti korupsi melalui permainan Congklak pada siswa kelas II-A SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang pasti ada kendala atau hambatan. Kendala dapat diartikan kesulitan siswa dalam menerima atau memahami sesuatu hal. Kendala atau hambatan membuat siswa tidak mengerti dengan apa yang dipelajari. Berdasarkan implementasi atau pelaksanaan permainan Congklak di kelas II-A pasti terdapat kendala atau hambatan yang terjadi yaitu, pertama pelaksanaan permainan Congklak membutuhkan waktu cukup lama mengingat salah satu indikator permainan ini memang untuk melatih kesabaran. Kedua, implementasi dalam pembelajaran terhambat karena tidak semua siswa mengetahui permainan tersebut, kecuali ketika kecil telah memainkannya. Ketiga, kurangnya pemahaman siswa tentang nilai karakter sebagaimana yang dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan Nasional.

Solusi alternatif yang ditawarkan untuk mengatasi kendala atau hambatan tersebut yaitu dengan cara dirancang hanya dua siswa yang praktik di depan kelas dan anak lainnya melihat serta memperhatikan agar waktu efektif, harus memberikan pengenalan tentang permainan Congklak seperti pemahaman, prosedur memainkannya, serta kelebihan dan kekurangan permainan tersebut, memberikan materi tentang nilai karakter dan dihubungkan dengan contoh nyata didalam kegiatan pembelajaran di kelas.

4. PENUTUP

Proses implementasi pendidikan anti korupsi melalui permainan Congklak pada siswa kelas II-A SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo ditekankan pada pengenalan nilai karakter. Nilai karakter tersebut dapat diterapkan dengan pemenuhan indikator-indikator yang ada. Berdasarkan indikator jujur, toleran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, dan tanggung jawab dapat diketahui deskripsi mengenai proses, kendala atau hambatan, dan solusi alternatif yang ditawarkan untuk mengimplementasikan pendidikan anti korupsi melalui permainan Congklak pada siswa kelas II-A SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Pada tahapan setelah proses implementasi berlangsung ternyata siswa mampu mengenal berbagai nilai karakter yang ada dalam permainan Congklak. Hal ini terbukti dengan siswa mampu menyebutkan nilai karakter yang ada dalam permainan Congklak.

Kendala atau hambatan yang cukup berarti dalam mengimplementasikan pendidikan anti korupsi yaitu alokasi waktu permainan Congklak membutuhkan cukup lama mengingat salah satu indikator permainan ini memang untuk melatih kesabaran, implementasi dalam pembelajaran terhambat karena tidak semua siswa mengetahui permainan tersebut, kecuali ketika kecil telah memainkannya dan yang ketiga yaitu kurangnya pemahaman siswa tentang nilai karakter sebagaimana yang dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan Nasional. Kendala atau hambatan juga terkait pemaknaan terhadap semua karakter tersebut untuk siswa kelas II-A cenderung masih sulit melakukan penalaran atau analisis, namun setidaknya mereka telah dikenalkan tentang nilai karakter dan mampu menyebutkan beberapa karakter dalam permainan Congklak.

Kendala atau hambatan yang ada pasti terdapat solusi alternatif yang ditawarkan. Kendala atau hambatan utama yaitu alokasi waktu permainan Congklak yang membutuhkan cukup lama, maka dirancang hanya dua siswa yang praktik memainkan Congklak di depan kelas dan anak lainnya melihat serta memperhatikan. Proses implementasi dalam pembelajaran terhambat karena tidak semua siswa mengetahui permainan tersebut, kecuali ketika kecil telah

memainkan. Solusi yang ditawarkan yaitu peneliti sebelumnya harus memberikan pengenalan tentang permainan Congklak seperti pemahaman tentang Congklak, prosedur memainkannya, serta kelebihan dan kekurangan permainan tersebut. Pemahaman siswa tentang nilai karakter sebagaimana dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan Nasional maka peneliti atau guru perlu memberikan materi tentang nilai karakter dan dihubungkan dengan contoh nyata didalam kegiatan pembelajaran di kelas, dalam kehidupan sehari-hari perlu diajarkan dan diterapkan melalui peran orang tua. Solusi alternatif yang ditawarkan tersebut sekiranya mampu mengatasi kendala atau hambatan yang terjadi saat proses implementasi pendidikan anti korupsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Khoiri, A. M. 2016. “*Detiknews* diambil kembali dari Detik.com”. (<http://m.detik.com/news/berita/d-3351378/ketua-kpk-bicara-soal-dampak-korupsi-yang-serang-seluruh-ini-bangsa#top>). Diakses pada hari Sabtu tanggal 3 Desember 2016 pukul 05.45 WIB.
- Moelong, Lexy J. 1989. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Remaja Karya.
- Nurliawati, Herlinda. 2015. “Permainan Tradisional Congklak”. (http://googleweblight.com/?lite_url=http://herlindanurliawati.blog.upi.edu/2015/10/19/permainan-tradisional-congklak-2/7ei=zQwQAeb&lc=idIFSHwri_ID&s=1&mI=213&host=www.google). Diakses pada hari Kamis tanggal 9 Februari 2017 pukul 15.35 WIB.
- Patilima, Hamdi. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.